PLANÈTE MILLEVAUX

Un MJ face aux trois auteurs du livre de base... qui relève le défi de nous offrir une expérience périlleuse et dépaysante !

Jeu : Millevaux, au seuil de la folie. Plongée hallucinée au cœur de la forêt, par Michel Chevalier, Thomas Munier, Michel Poupart.
http://editionsstellamaris.blogspot.fr/2016/07/millevaux-au-seuil-de-la-folie.html

Joué le 14/04/2018 chez l'habitant

Personnages : Nocab le docteur de la peste, Doucet Kinkou le protecteur, Père Fétide le prêtre de la lèpre, Epictète l'esclave vengeur

L'histoire :

Sur l'île d'Yffiniac, c'est la panique depuis qu'une épidémie de peste a commencé à se déclarer. Les docteurs de la peste ont rassemblé tout le monde manu militari sur la place de l'église. Ils pointent quatre personnes qu'ils accusent d'être à l'origine de l'épidémie.

Il y a Nocab, lui-même docteur de la peste, qui porte une tenue de camouflage forestier couverte de branchages. Son visage est maquillé de telle sorte qu'il est impossible de deviner ses traits. Seuls ses grands yeux clairs ressortent de la peinture aux motifs forestiers.

Il y a Père Fétide, qui porte des marques de lèpres sur le visage. Il lui manque trois doigts à la main gauche. Il porte une robe de bure en haillons. Il est fier de sa maladie, c'est un prêtre du culte de la lèpre qu'il considère comme une bénédiction de sa déesse, Shub-Niggurath, et comme un antidote à la peste.

Il y a Epictète, son esclave, un homme au crâne rasé qui porte des fringues pratiques mais usées jusqu'à la corde. Il ne sourit jamais. Il n'a jamais l'air triste ni en colère non plus. Dès qu'il a du temps libre, il le consacre à aiguiser l'épée de son père et à s'entraîner avec.

Il y a Doucet Kinkou, un gars jovial, avec une grosse mâchoire, de grandes dents (chacune à un nom). Il porte des vêtements trouvés sur un cadavre. Ce type bardé de muscles va s'octroyer rapidement le rôle de protecteur du reste du groupe.

Père Fétide explique qu'ils n'ont rien à voir avec cette épidémie et qu'au contraire, il a la solution : il faut que les villageois acceptent qu'il leur inocule la lèpre avec son goupillon contaminé. Car la lèpre est le cadeau de Shub-Niggurath pour prémunir les hommes de tous les maux.

Cette diatribe est loin de plaire aux docteurs de la peste qui annoncent que les quatre brûleront sur le bûcher d'ici 24 H. Epictète demande à être soumis au préalable à la question pour prouver leur innocence (si cette suggestion terrorise les autres, Epictète cherche surtout à se ménager l'occasion de parlementer avec les docteurs). On dit que sa requête sera honorée et en attendant, des gardes armés de lance les conduisent dans une caverne qui fera office de prison.

On leur a laissé tout leur matériel. Epictète s'équipe de son harnais d'escalade et part explorer le fond de la caverne, suivis par les autres qui tiennent sa corde comme une ligne de vie. Il trouve une deuxième caverne éclairée par des champignons phosphorescents. Père Fétide promet d'offrir la lèpre aux gardes postés à l'entrée de la première caverne, alors Epictète l'enjoint à plutôt les suivre à

la recherche d'un passage secret : ces mécréants ne sont pas prêts à comprendre. Il faut faire vite car les gardes commencent à s'impatienter. Il y a un puits naturel, qui semble respirer. Tout le monde craint qu'un monstre y vive... ce n'est que la mer ! Epictète s'y aventure, suivi par Nocab.. qui chute dans le puits, se recevant dans l'eau en contrebas; Epictète récupère sa corde pour avoir plus d'allonge, il demande à Nocab de la tenir et tente une apnée. Nocab sent la corde dans ses mains tirée par trois fois. Ne se rappelant plus de ce que ce genre de signal signifait, il remonte Epictète. L'esclave lui dit qu'il y a une sortie sous l'eau et tous les quatre s'y aventurent.

Ils arrivent... dans un autre monde.
Ils sont sur une grève de galets surmontée d'une falaise. Dans le ciel, un soleil auréolé d'une couronne verte. Sur la falaise, une jungle à croissance ultra-rapide : les arbres et la végétation poussent de un mètre cinquante par minute ! Nos évadés escaladent la falaise. Dans cette jungle de feuillus, il y a des fougères, des orties, des ronces, des fraisiers. Les fraises immenses ont un goût incomparable, presque addictif. Epictète tente de réfréner son appêtit : il convient d'être indifférents aux plaisirs terrestres. Les fraises sont si nutritives qu'une pause transit est rapidement déclarée.

Epictète monte à un arbre, s'aidant de son harnais et de ses crochets pour l'escalader malgré la croissance continue. Depuis les hauteurs, il observe quelques trouées qui se forment dans la forêt quand les arbres tombent après avoir trop grandi, et une montagne dépourvue d'arbres qu'il estime être à six heures à vol d'oiseau.

Il propose de traverser la forêt jusqu'à la montagne, où peut-être on trouvera des autochtones ou un portail dimensionnel. Nocab préfère qu'on tente d'explorer la plage. Ils y trouvent des mérous, des crabes, des crevettes géantes. Les marées ont dix mètres d'amplitude. On voit des mouettes dans le ciel, mais elles ne s'aventurent pas sur la terre. Par peur d'être pris par la marée haute, le groupe remonte sur la falaise. Le camp qui vote pour aller vers la montagne finit par l'emporter. La traversée commence de nuit, quand les arbres ont fini de pousser.

Mais au bout d'un moment, la végétation commence à pourrir de façon accélérée. Bruits de chute. Quelques arbres tombent autour de nos héros et finalement, c'est ce qui va les protéger de la chute des autres arbres. Ils creusent une tranchée pour s'abriter mais le sol devient spongieux. D'énormes insectes les environnent.

Au lever du soleil, tous les insectes qui touchaient le sol se mettent à muter de façon atroce. Nos héros n'ont été exempts de cette mutation que grâce à leurs chaussures qui faisaient contact avec le sol ! La forêt, quand à elle, a si bien pourri qu'elle a tourné en marécage.

Le groupe attend, mais comme il n'observe aucune évolution notable, se résigne à traverser le marais. Ils se font attaquer par un frelon géant, mais en s'y mettant à trois, ils arrivent à le tuer. Epictète dépiaute vite fait sa carapace pour s'en revêtir. Il voulait se faire passer pour un frelon afin d'éloigner les autres prédateurs, mais ça ne fait pas illusion. Au moins, cela constituera une armure.

Le soleil est maintenant entouré d'une couronne brune. Puis il fait nuit. Apparaît la lune, énorme et brune, elle est en début de cycle.

Il y a des gaz des marais autour d'eux et des lumières dans la montagne, qui évoquent des feux de camp. Ils aperçoivent l'un d'eux sur un arrière-terrain rocheux assez proche. On voit des ouvertures et des constructions dans la montagne, de forme clairement artificielle (cubes, parallépipèdes rectanges), mais qui ne font qu'un avec la montagne. Sont-ce des structures naturelles ou artificielles ?

Ils s'approchent prudemment. Le "feu de camp" s'avère être une roche luminescente. Il es est temps

de se reposer après plus de 24 h de veille. Nocab, alors qu'il monte le troisième tour de garde, il se retrouve avec une lance pointée sur lui. Ceux qui le menacent sont des hommes massifs, petits et imberbes, habillés avec des plantes tressées. Ils entraînent le groupe sur le rocher luminescent où il y a d'autres autochtones.

Voici ainsi le groupe invité de force à découvrir l'habitat des autochtones. Ils vivent dans des maisons formées de la roche de la montagne sans aucune trace de maçonnerie, comme si la pierre avait été façonnée par l'emprise ou par l'égrégore, ou par une sorte de magie.

Ils sont amenés dans une salle où le maître des autochtones siègent sur un trône de pierre géant. C'est lui-même un colosse, un barbu de trois mètres de haut. Le groupe explique qu'il vient d'un autre monde et qu'il cherche à y retourner. Les autochtones semblent effarés d'apprendre une chose pareille. Un vieil homme murmure quelque chose à l'oreille du chef. Il dénote complètement des autres, si bien qu'on pourrait penser qu'il est lui aussi un étranger. Il est âgé alors qu'aucun autre ne semble dépasser la trentaine, il porte des bijoux en bois, il a des grands yeux bleus. Epictète tente d'intercéder auprès du maître et de son éminence grise. Ils peuvent même leur offrir un accès à ce monde s'ils leurs permettent de rentrer chez eux. Mais le chef répond : "Vous allez nous être utile, en effet" comme s'il avait une autre idée en tête.

On les entraîne vers une prison qui se ferme par une porte de pierre qui obéït à la volonté de leurs geolliers. Père Fétide fait une prière à Shub-Niggurath mais il n'obtient aucune réponse. Une femme entre, elle enduit Fétide de glaise. Le prêtre tombe dans le coma. Le sol se transforme en couche moelleuse, invitant les prisonniers au repos.
Quand Fétide se réveille, la boue a séché. Il a guéri de la lèpre ! Tous les stigmates de la maladies ont disparu, sauf la perte de ses doigts. Désespéré, pensant avoir perdu les grâces de Shub-Niggurath, il fixe compulsivement un objet dans son équipement : un cliché de polaroïd qui représente une femme. Cette femme, Epictète la reconnaît : c'est la femme du cairn, celle qu'il recherche, la cheffe du culte horla qui lui a infligé les sévices à l'origine de l'épidémie de peste ! L'esclave supplie son maître de lui en dire plus au sujet de cette femme. Père Fétide explique alors qu'il a été victime des mêmes sévices. Il évoque notamment une nuit entière enfermé avec des rats. Doucet reconnaît aussi la femme du polaroïd. Pour lui, c'est la Grande Inquisitrice qui l'a déjà voulu le condamner une fois au bûcher.
Nocab reconnaît aussi cette femme : elle fait partie des Docteurs de la Peste... Epictète comprend à demi-mot qu'elle est familière de Nocab et insiste pour qu'il lui permette de la rencontrer. Nocab se montre hésitant : il peine à croire qu'elle soit coupable d'une telle trahison. Epictète l'invite à se poser les bonnes questions.

On leur apporte un plateau avec des sortes de betteraves et un liquide ambré. Fétide en boit. Deux heures plus tard, constatant qu'il va bien, les autres se restaurent et se rassasient également. Tous s'endorment.

Ils se réveillent ligotés sur une pierre noire. Leur dernier souvenir est le ricanement d'un prêtre qui les sacrifie au nom de sa divinité : "Pour la Malesang !"

Ils auraient dû mourir. Mais leur rancoeur personnelle est telle que...

Les Limbes. Un être massif leur propose de se venger. Il a deux yeux rougeoyants. Ils acceptent.

Ils se réveillent dans une grotte. Il fait chaud. Ils connaissent leur première sensation de bonheur en têtant le sein de leur mère : ils se sont réincarnés dans le corps de louveteaux.

Ils grandissent. Alors qu'ils chassent en meute sous la pleine lune, toute leur aventure leur revient en

tête, ce souvenir les frappe de plein fouet et écrase leur conscience de loups adolescents.

Ils arrivent dans les ruines d'Yffiniac.

Feuilles de personnages :

Doucet Kinkou

Concept : Protecteur

Matériel :
Couteau
Grand bâton

Faits Marquants :
Pulsion : tribunal de la peste
Une mèche de cheveux de Siss (relique)
Vengeance (loup)
Souvenir de l'inquisitrice

Motivations :
Survivre
Recherche ses amis Sissi et Madin

Nocab
Concept : Docteur de la Peste
Matériel :
Arc
Boussole
Tenue de camouflage
Couteau suisse

Faits Marquants :
Vous dites qu'un dieu a créé cet enfer ? Je ne m'étais jamais posé la question.
Arc d'un ancien
Docteur de la peste
J'entends encore leurs cris (fait marquant oublié)
glané en jeu : sacrifice pour la malesang
glané en jeu : visage de femme

Motivations :
Survivre
faire survivre
Eradiquer la peste

Père Fétide
Concept : prêtre du culte de la lèpre
Matériel :
Une robe de bure en haillons

Un goupillon qui répand la lèpre
Un anneau dédié à Shub-Niggurath
Un polaroïd

Faits Marquants :
Ce que j'ai vu ne pouvait pas être réel. J'ai sûrement rêvé.
Ce matin à la maladrerie, bien des compagnons sont emmaillotés dans des draps.
Je le déteste , il m'a fait tellement de mal, mais je ne peux pas vivre sans lui (oublié) > Note de Thomas : en fait, ceci faisait référence à Epictète qui aurait jadis inoculé la lèpre à Fétide, mais tous deux l'avaient oublié.
Je veux retrouver la personne sur ce vieux cliché polaroïd (fait doublé en fin de partie par le MJ)
Cette boue m'a guéri de la lèpre.
J'ai été sacrifié pour la Malesang.

Motivations :
Survivre
Répandre la sainte lèpre qui est un hommage à Shub-Niggurath.

Epictète
Concept : Rape and revenge !
Matériel :
Epée de mon père
Harnais d'escalade (avec crochets, mousquetons, corde de 20 m)
Faits marquants :
Je voudrais oublié ce qu'il y a à l'intérieur du cairn (fait oublié : et c'est pour ça que je recherchais ce cairn alors que ma mémoire m'aurait dit de ne surtout pas y retourner)
Le visage de l'homme que j'ai tué est apparu dans la foule.
Je combats avec l'épée de mon père.
J'ai été victime d'un viol rituel et je vais me venger si je ne perds pas la raison avant.
(glané en jeu) Visage de la Grande Inquisitrice
(glané en jeu) Sacrifié pour la Malesang
Motivations :
Survivre
Retrouver la prêtresse du culte horla et lui faire cracher tous les noms des autres cultistes
Je veux que Père Fétide me donne un max d'infos sur les cultes horlas.

Commentaires :

Durée :
Création de personnage 1H + jeu 5h1/2

Profil de l'équipe :
Les trois auteurs du jeu (Michel Poupart, Michel Chevalier et votre serviteur) + un rôliste expérimenté qui ne connaissait pas Millevaux. Le MJ est un rôliste expérimenté avec quelques parties de Millevaux au seuil de la Folie à son actif.

Défi :
Le MJ s'était mis comme défi de nous impressionner... Du côté des auteurs, je pense qu'on était venu sans exigence particulière. On était comme des gosses de se faire animer notre propre jeu par une tierce personne, et je crois qu'on était surtout là pour observer le jeu à l'oeuvre et comment le

MJ se l'était approprié.

Mise en jeu :
+ On n'a pour ainsi dire jamais repris le MJ sur la façon de gérer les règles ou l'animation. On a considéré que c'était son jeu et qu'il était souverain.
+ Le MJ a gradué les résultats des dés dans cet ordre : 1-2-3-4-5-6 au lieu de l'ordre officiel (1-3-5-2-4-6). Je pense que c'était plus fluide ainsi. Cela a dû aider le joueur débutant à Millevaux au seuil de la folie à s'approprier les mécaniques au plus vite.
+ Les faits marquants (les souvenirs) sont tirés au hasard sur la table des faits marquants qui est reprise d'Inflorenza. J'ai trouvé que cette table était beaucoup plus exploitée et exploitable que dans Inflorenza. Ça fait tout de suite des historiques assez fouillés et pourtant cohérents et représentatifs de l'univers.
+ Même si je pouvais inventer mes faits marquants, j'ai joué le jeu de les tirer au hasard, tout en combinant leur interprétation avec le programme que j'avais prévu pour mon perso (avant même d'arriver à la table, je savais que je voulais jouer un personnage stoïcien, c'est-à-dire une personne qui ne se laisse pas guider par ses émotions positives ou négatives).
+ Normalement, sur nos 4 souvenirs, l'un d'eux a été oublié. Quand je le joue, c'est moi qui l'invente et je le cache à la joueuse. Le MJ a choisi de nous le faire tirer au hasard sur la table des faits marquants. On le notait sur la feuille mais on le barrait. Donc le joueur connaissait le souvenir mais pas le personnage. J'ai trouvé ce choix de transparence intéressant, notamment parce qu'en tant que joueurs, on pouvait prendre en main notre souvenir perdu (ainsi j'ai émis à plusieurs reprises le souhait d'aller au cairn, alors que dans mon souvenir perdu je ne voulais surtout pas y retourner) et que du coup ça déchargeait le MJ qui n'avait pas à y penser.
+ J'ai tiré comme fait marquant "J'ai été victime d'un viol rituel et je vais me venger si je ne perds pas la raison avant." Ce concept de rape & revenge a servi d'assise à mon personnage et a notamment justifié sa conversion à la philosophie stoïcienne (il restait sourd à ses émotions pour garder la tête froide et conserver un semblant de bien-être malgré son passé traumatique et prendre les décisions qui s'imposaient pour mener à bien sa vengeance, comme s'arranger pour devenir l'esclave de Père Fétide, à qui il espérait soutirer des renseignements sur les cultistes de la peste à qui il pensait Père Fétide acoquiné. Il était également prêt à subir un certain nombre de souffrances pour arriver à ses fins). Je dois cependant signaler que cette phrase pose problème, et j'ai d'ailleurs prévu de remplacer le terme "viol" par le terme "sévice" dans la deuxième édition d'Inflorenza. Le problème de ce termer est qu'il fait arrêter de penser dès qu'il est prononcé à la table. Redoutant cela, j'ai d'ailleurs évité de mentionner ce terme, je parlais souvent de "sévices", de "tortures" ou "de ce que j'avais subi". Il s'est avéré que Père Fétide avait subi le même traitement et quand il l'a décrit, il a aussi été très évasif : en gros, on savait surtout qu'il avait été enfermé avec des rats. Et c'était très bien comme ça. Je suis certain qu'on aurait pu traiter le sujet plus avant, mais ça aurait nécessité des dispositifs de sécurité émotionnelle que je préférais éviter pour ce genre de partie. Au final, le sujet a surtout nourri les motivations de mon personnage sans que les autres joueurs aient eu besoin d'en être exagérément informés.

Retour du MJ :

+ Comme je jouais avec les trois auteurs, j'ai fait exprès de casser les codes. Je me suis inspiré d'un roman de SF (les Chroniques de Thomas l'Incrédule) pour décrire ce monde parallèle qui pouvait être une sorte de Millevaux alternatif.

+ En fait, le "non mais" est souvent meilleur que le "oui mais" (qui implique des conséquences désastreuses pour le perso même s'il réussit son action, alors que le non mais, c'est presque une réussite).

+ C'est un jeu bac à sable, parfait en démo, tu peux arrêter quand tu veux.

+ On a manqué de temps pour aller jusque là, mais j'avais prévu d'embrayer sur du Millevaux Renaissance, d'où la réincarnation de vos personnages en loups.

Retour personnel (Epictète) :

+ C'était très plaisant d'avoir deux persos liés à la maladie, c'était assez cohérent avec Millevaux et visiblement cela a été inspiré par les tirages de faits marquants. Cela donnait aussi l'impression qu'on allait partir sur une aventure dans la veine du jeu Macadabre, d'Yno.

+ Quand on joue post-apo, j'essaye autant que faire se peut d'être un méchant MJ. Et un méchant auteur :) Notre MJ m'a donné un parfait exemple de ce que pouvait être un gentil MJ sans que le feeling post-apo en pâtisse de trop. Il nous a tous accordés la motivation "survivre" en plus (considérant que c'était un instinct pour un habitant de Millevaux), un trait-couteau suisse qui nous accordait un bonus dans quasi toutes les situations. Au lieu des 2 matériels autorisés par les règles, nous avons eu le droit entre trois et quatre pièces de matériel (je me suis volontairement limité à 2, ceci dit j'ai fait des choix assez pragmatique, tant le harnais d'escalade s'est avéré être un must-have en post-apo). Quand on obtenait des "oui mais" ou des "non et", le désagrément supplémentaire était cosmétique, alors qu'il aurait eu le droit de nous infliger des conditions ou même des handicaps à vie. Il nous évitait de "gaspiller" notre réserve de pierres quand nous voulions les dépenser pour améliorer des scores et qu'il estimait que ça n'en valait pas la peine. Je continuerai sans doute à être un méchant MJ mais c'était très instructif de voir les manières de faire du côté gentil de la Force :)

+ Le problème de ce genre de scénario survivaliste (scénario est un bien grand mot, le MJ a beaucoup improvisé), c'est que ça a souvent l'air d'un couloir (on ne peut vraiment avancer que dans une seule direction), je dis bien que ça a l'air, si ça se trouve on aurait pu tenter de bifurquer à certains moments. J'ai aussi l'impression que les cycles solaires et lunaires bizarres incitaient à camper, à attendre ce qui allait se passer, ça bloquait un peu le jeu. [Réponse du MJ : Concernant le scenario, je suis conscient de vous avoir guidés dans une certaine direction. Je pourrais toutefois objecter que bien qu'un effet couloir semble être présent, il n'en était rien. par exemple le fait de vous montrer une montagne n'a été que ma décision suite à ta bonne idée de repérer des points remarquables. Mais les possibilités étaient multiples j'ai d'ailleurs longuement raconter à Michel lors de notre retour toutes les idées que je n'ai pas utiliser.]

+ J'ai vu un peu plus l'économie des pierres de mental à l'oeuvre que da ns mes propres tests et c'était intéressant. Même si je reste persuadé que ça se déploie davantage à l'échelle d'une campagne : ici nos stocks de pierre ont peu évolué, avec les pierres grises on arrivait à se maintenir à flot.

+ C'est intéressant le fait qu'on achète les réussites en tant que personnage plus qu'en tant que joueur. Je veux dire que c'est qui ressort en terme de ressenti de jeu ; que c'est le personnage qui met en jeu son équilibre mental pour influer sur le destin. Ça fait très égrégore.

+ On a passé pas mal de temps à faire des spéculations. C'est un écueil du jeu survivaliste : il génère beaucoup de non-jeu, de tergiversations. Mais aussi de tension !

+ Je réalise qu'on a oublié de faire des sorciers, alors que ça aurait pu être intéressant qu'il y en ai au moins un. Le Père Fétide était persuadé d'avoir les faveurs divines, mais quand il utilisait son fait marquant "prêtre de Shub-Niggurath", le MJ ne lui demandait pas de dépenser de pierres grises, ce qui signifie – par les mécaniques – que les prières du Père Fétide n'avaient aucun effet magique :)

+ C'était très stimulant de tester une philosophie en conditions fictionnelles extrêmes. Je crois bien que je n'avais jamais fait. Cela m'a permis de pointer certains paradoxes du stoïcisme. Quelque part,

si mon personnage avait été stoïcien jusqu'au bout, je me demande s'il aurait eu un tel désir de vengeance. Sans aller jusqu'à dire que le stoïcisme implique l'absence d'objectifs autres que la survie (je suis persuadé que Marc-Aurèle, en tant qu'empereur, avait beaucoup d'objectifs, qui dépassaient largement le cadre de la simple survie au quotidien. On pourrait en déduire que le stoïcisme implique, non pas d'abandonner tout projet, mais d'abandonner les projets commandés par les désirs au profit des projets commandés par la vertu). Ou alors peut-être que mon perso avait décidé qu'il devait se venger parce que c'était juste, et qu'il était donc prêt à mettre sa vie en danger pour retrouver ses tortionnaires. Autre moment de paradoxe, c'est quand mon perso goûte à un fruit délicieux et se concentre pour ignorer le plaisir, ou encore quand il s'énerve du déséquilibre de jetons (et donc d'émotions) qu'il a. Soit j'ai mal joué le stoïcisme soit il y a certains paradoxes dans cette philosophie qui la rendent compliquée à mettre en oeuvre de façon cohérente. Enfin, ce qui était drôle, c'est que du point de vue des autres joueurs (à qui j'avais tu la vie intérieure de mon perso et mon projet d'expérimenter le stoïcissme), mon perso était masochiste :) Sans doute parce qu'il proposait sans sourciller des situations apparemment désagréables (il a demandé d'être soumis à la question pour se ménager une opportunité de négociation, tout comme il a demandé aux tribaux d'être soumis à un rituel d'initiation pour acquérir leur confiance) ou qu'il rechignait à apprécier les plaisirs terrestres. On en vient à un aspect délicat du stoïcisme, que je commence également à constater dans la vie réelle au fur et à mesure que je m'exerce à la pratique, c'est la difficulté d'être ouvertement stoïque sans choquer les gens. Prenons un exemple : un stoïcien s'entraîne pour être indifférent à la mort. S'il se rend à un enterrement, il n'éprouve aucune peine. Doit-il pour autant afficher son indifférence ou doit-il feindre la peine ? S'il se rend à une fête, doit-il feindre la joie ? S'il reçoit un présent, doit-il feindre le plaisir ? C'est très délicat et je n'ai pas encore tranché ce point. Je serais partisan de feindre l'émotion qu'intérieurement j'ignore, mais c'est en même temps contraire à un principe qui m'est cher, qui est l'honnêteté radicale.

Retour à froid de Stellamaris (Père Fétide)

Une partie excellente, le twist final (ou presque), quand j'ai perdu la la lèpre dont j'avais fait la colonne vertébrale de mon personnage, était vraiment excellent !

Ce qui le rend encore plus fort – dommage que le MJ ne l'ait pas annoncé en jeu (manque de temps), il me l'a dit après), c'est que le fait qu'à ce moment j'ai pété un plomb a effrayé les villageois et les a décidé à nous sacrifier, alors qu'ils étaient encore hésitants...

Sinon, j'ai beaucoup apprécié le fait que, à chaque fois que j'interrogeais Shub-Niggurath, mon personnage était persuadé qu'elle me répondait alors que, en tant que joueur, je n'avais pas la moindre idée de qui venait la réponse : de la déesse, ou de l'inconscient de mon personnage ?